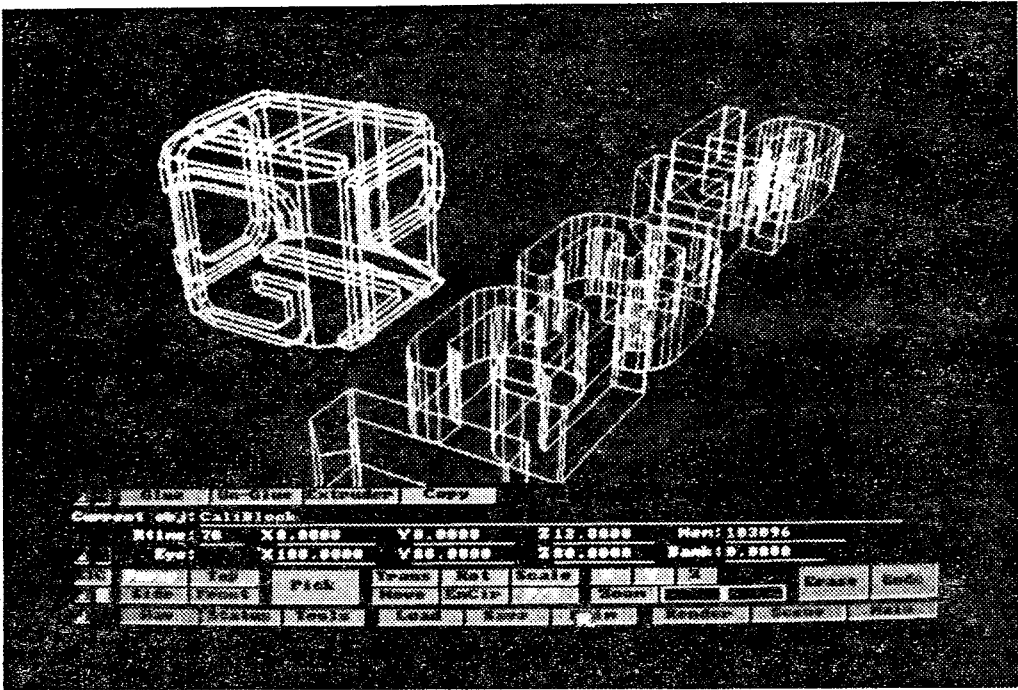
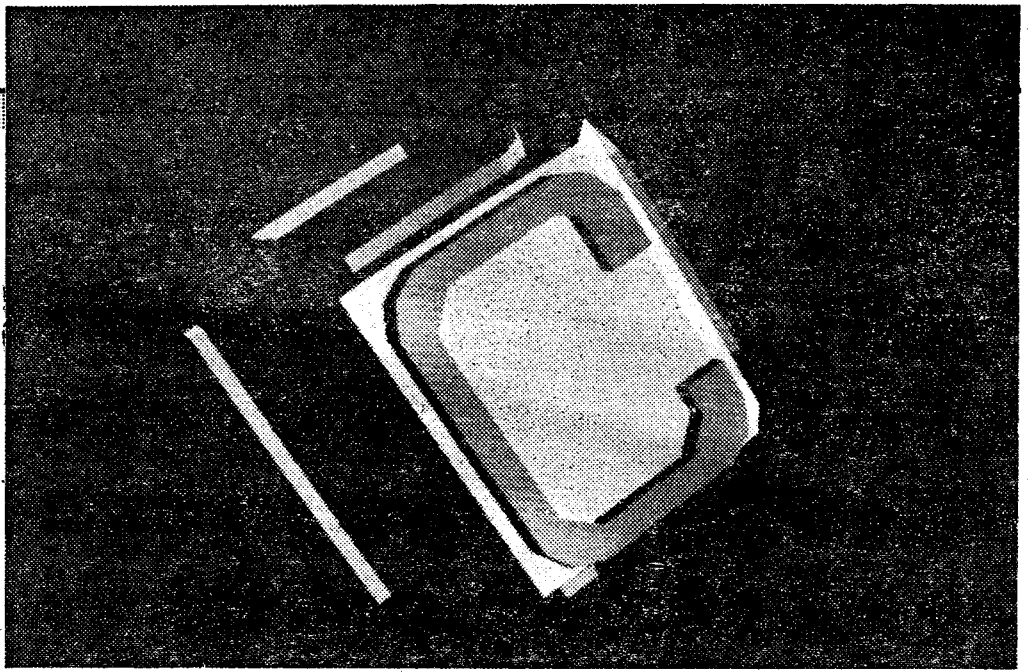


JOGOS DE 16 BITS Por NUNO ALMEIDA



Um exemplo dos resultados que se podem obter com o «Caligari Consumer» e a operação «Render», que demorou menos de um minuto a calcular com o 68000 a 7,16 MHz. É pena a fotografia não mostrar a enorme variedade de sombras e matizes presentes no monitor



A facilidade de utilização proporcionada pelo «Caligari Consumer» evita que se tenha de aguardar por muito tempo o cálculo das novas posições dos vectores, quando se desloca qualquer objecto

CALIGARI

RASGA NOVA ERA NO MUNDO 3D

OS programas gráficos a 3D da Byte by Byte para o Amiga são óptimos, nomeadamente o *Sculp-Animate 4D*, que permite criar um mundo a três dimensões surpreendente. Só têm um problema, é que estando esse mundo matematicamente definido, demora uma eternidade a ser calculado pelo método «ray tracing», que simula várias fontes de luz a incidir numa cena que está construída com vectores e polígonos. Tudo isto para permitir sombras, texturas e reflexos, próprios de um mundo real.

Com o *Caligari Consumer* este problema quase desaparece. As operações de «render» (conversão de sólidos ou superfícies definidos por vectores e polígonos em objectos reais, a 3 di-

mensões, com sombras e tudo o mais) são extremamente rápidas, mesmo num Amiga sem qualquer co-processor matemático ou turbo «board». O trabalho e manipulação de figuras definidas por polígonos está facilitado, não tendo o utilizador de esperar uma vida para que o computador calcule novamente a posição da figura. Tudo funciona muito rapidamente e os escassos 7,16 Mhz da máquina não se fazem sentir.

O *Caligari Consumer* da Octree Software possibilita por 249 dólares a criação rápida e eficaz de um mundo diferente, em baixa ou alta resolução.

Para facilitar o trabalho, já estão definidos os principais sólidos, que podem ser manipulados

em torno dos eixos x-y-z, de modo a originar outros objectos através de rotação, translação, alteração da escala, passagem a outros quadrantes, alteração do campo visual do observador e um sem-número de operações, que levarão por certo muito tempo a explorar.

É também possível ao utilizador definir os seus próprios sólidos, rectas ou superfícies, podendo trabalhar em perspectiva ou em qualquer uma das projecções ortogonais, fornecendo vários graus de liberdade aos objectos presentes.

Como seria de esperar, o programa exige um «megabyte» de RAM como mínimo.

Quem acha que o que se disse é pouco e não explora nem por perto as capacidades da máquina, encontra nas três produções da linha *Caligari Professional* da Octree Software, a realização total das suas pretensões.

Exigindo um mínimo de 3 Mb de RAM e um 68 020/30 CPU, as três produções da linha *Caligari Pro* destinam-se a um grupo de utilizadores estritamente profissional.

O *Caligari Pro Design*, que custa 795 dólares, distingue-se do *Caligari Consumer* por trabalhar 4 a 8 vezes mais rápido.

O *Caligari Pro Animate* permite por 1995 dólares uma animação perfeita e de qualidade profes-

sional, capaz de satisfazer os mais exigentes. O programa é ideal para produções vídeo e usa o modo de imagem do Amiga com uma resolução de 740x482 pixels.

Quanto ao *Caligari Broadcast*, a última das 3 produções da linha *Pro*, é como passar a outro mundo.

Por 1495 dólares podem obter-se imagens de qualidade fotográfica, com um máximo de 16,7 milhões de cores. E, como se isto fosse pouco, é possível trabalhar com uma resolução de 8000x8000 pixels num Amiga 2000!

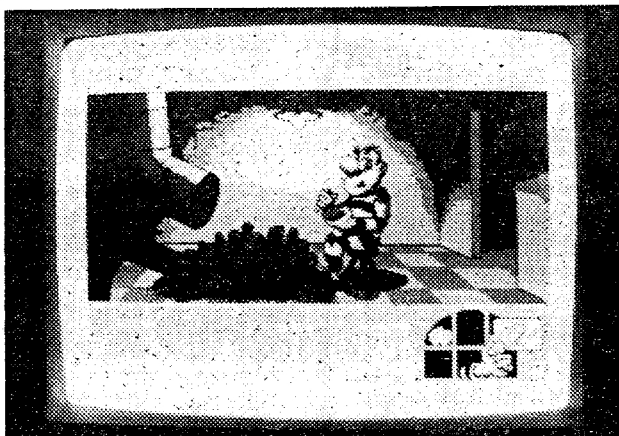
O programa requer algum «hardware» extra, como um Bridge Board XT ou AT e suporta também a Targa/Vista Board.

Podem obter-se imagens a três dimensões com brilho, sombras e uma infinidade de texturas de pasmar.

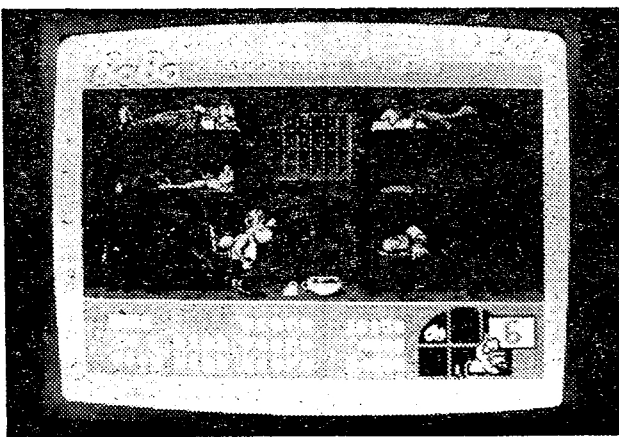
Uma operação bastante complexa de «render» leva 1 a 5 minutos para ser calculada com o 68 030/882 CPU a 25 Mhz. O *Caligari* permite ao utilizador instalar as imagens no disco rígido, que poderão ser posteriormente gravadas em vídeo. O método utilizado nas operações de «render» é largamente superior ao «ray tracing» e é 20 vezes mais rápido!

PRISIONEIRO TEM VIDA DURA

Título: «Bobo»
Género: Acção
N.º de disquetes: 1
Máquina: Atari 520ST/
/1040ST



Descascar batatas pode não ser o vosso passatempo favorito, mas em «Bobo» há que as descascar e depressa, se não querem acabar no meio delas



Mais um nível que chega e mais um problema para resolver. Desta vez é preciso evitar que os colegas de cela risonem

- Gráficos 89%
- Animação 83%
- Som 78%
- Jogabilidade 86%
- Dificuldade 72%
- Conselho:
Na verdade, um jogo com categoria de «top».

84%

A editora Inforgames produziu um jogo para os Atari ST, digno de destaque.

Fala-se de «Bobo», um emocionante e bem divertido jogo de acção, que se desenrola numa prisão e que nos dá uma pequena ideia do que pode ser o dia-a-dia de um prisioneiro. É claro que em «Bobo» a coisa é levada para o gozo e para a paródia, com o jogador a ter de enfrentar as situações mais levadas da breca.

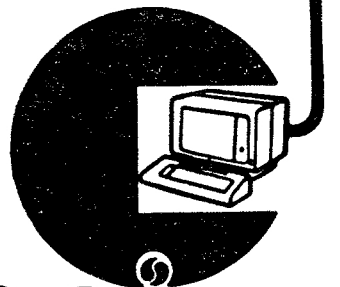
Assim, é preciso distribuir a paparoca no refeitório: seis boquinhas que abrem e fecham a uma velocidade doida e que têm de ser alimentadas até à exaustão (do jogador ou das ditas boquinhas). Depois é necessário descascar batatas a um ritmo impressionante e evitar a todo o custo acabar asfixiado no meio delas.

O pior é que, quando o dia de trabalho parece estar a chegar ao fim e se aproxima a hora do descanso, os companheiros de cela de Bobo (pessoal que não tem a mínima consideração por quem trabalha e os alimenta) lembram-se de não o deixar pregar olho. Então, não se pode deixar ressonar os outros prisioneiros, para que Bobo possa finalmente ter o seu merecido repouso.

Os gráficos deste jogo são muito variados e coloridos, pelo que se torna um título obrigatório para os utilizadores do Atari ST.

GUIA TV/«A CAPITAL» — XXV

DEP. FORMAÇÃO



cigreci

CURSOS DE MICROINFORMÁTICA

• DISPLAYWRITE 4 — 14/5/90

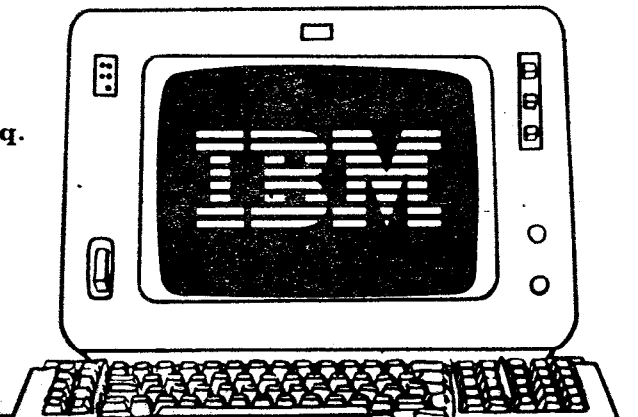
• LOTUS 123 — 21/5/90

INFORMAÇÕES:

LARGO DO CAMPO
PEQUENO, 50, r/c-esq.

76 57 94
793 48 60
77 65 77

 CIGRECI, LDA.



VIDEOJOGOS

Amiga & Amigos

CANSADOS de ver o «Canto dos Outros» tão escondido a um canto, numa de ora aparece ora não, vários utilizadores de máquinas que não o Spectrum ou o SAM decidiram enviar variado e muito útil material para esta recente secção. E, a propósito de material, não é de mais lembrar que o «Amiga & Amigos» destina-se a todos os adeptos dos outros computadores, que até aqui não tinham um espaço fixo. Bom, vamos às dicas.

O Paulo Jorge Dias Brás, de Lisboa, enviou indicações bem completas para o jogo *Milenium 2.2*, além de várias dicas para manipular a *startup-sequence* do Amiga.

Mas, antes de mais, o Paulo tem alguns pedidos a fazer.

Existe, porventura, o *Laser Squad* para o Amiga, em Portugal? Se sim, onde se pode arranjar?

O *Laser Squad* é, com efeito, difícil de se arranjar em Portugal, mas existe lá fora a versão Amiga. É que por cá a pirataria não ajuda, ou, antes, ajuda a que se mantenha o caos.

Já alguém acabou o *Space Quest III*?

Que se saiba, não. Mas talvez algum aventureiro que esteja a ler estas linhas o tenha acabado. Se for esse o caso, cá se fica a aguardar a solução (ou parte dela).

Como trabalhar como o *Fantavision*? Até agora a única utilidade que descobri no programa foi a de queimar memória como um doído.

O *Fantavision* permite criar filmes bastante longos e com alguma perfeição, mas para isso é necessário saber explorá-lo. O assunto é do máximo interesse e exige bastante espaço, mas como há muita correspondência em atraso, hoje não dá. Está atento à próxima ou a uma das próximas edições.

Alguém sabe usar o *Amiga Basic*?

O *Amiga Basic* (como quase todos os *Basics*) é uma linguagem um bocadinho limitada e não permite ir muito longe. Dos três manuais que o Amiga traz de origem, existe um que se destina à exploração das capacidades do *Amiga Basic*. Mas (opinião pessoal, claro) não é uma linguagem muito compensadora, embora seja de fácil compreensão e permita uma estrutura de programação com *labels*.

E agora vamos ao resto da carta do Paulo Jorge, que traz coisas interessantes.

Startup-sequence

Para ser original, vou começar com umas dicas «sérias». Trata-se de fazer pequenas manipulações da *startup-sequence*.

A *startup-sequence* é um ficheiro do directório «S» que o Amiga procura nas disquetes assim que é ligado. Tudo o que estiver nesse ficheiro é a primeira coisa que o computador executa. Todos os utilitários (e alguns jogos) têm as *ST* (*startup-sequences*). Nesta carta vou indicar como escrever mensagens nossas ou mostrar desenhos com a *ST*.

Primeiro de tudo, ver o que está escrito na *ST*, através do *CLI* ou do utilitário *diskmaster*. Aconselho a usar o *diskmaster* por ser muito mais fácil de manusear (quem não tem o programa deve adquiri-lo o mais rápido possível; é uma ferramenta indispensável). A partir de agora,

deve considerar-se sempre o tratamento e as instruções como estando a trabalhar com o *diskmaster*.

Carregar o *diskmaster* e inserir a disquete com que se pretende trabalhar. No conteúdo dessa disquete, abrir o directório «S» e copiar a *ST* para a disquete do *workbench* (uma cópia deste, claro). Atenção, não se deve gravar a *ST* para o directório «S» do *workbench*, mas para a «empty». Fazer *rename* à *ST* para um nome, tipo «AA» ou «TRAB». Não explico como usar o *diskmaster*.

2.º — Fazer *reset* ao Amiga e carregar depois o *workbench*. Abir o *CLI* ou *SHELL* e escrever o comando «C/ED[]EMPTY/[NOME]». Para este comando funcionar é preciso que o ficheiro *ST* (a partir de agora referido como «AA») esteja gravado no directório «empty». Se não funcionar, escrever «CD[]DF0:» e depois «C/ED[]EMPTY/[NOME]» (este [NOME] é «AA» ou «TRAB», ou o que lhe foi chamado). Se mesmo assim não funcionar, voltar a fazer o 1.º passo, mas certificando-se de que grava «AA» em «empty».

3.º — Se tudo correu bem, aparecerá a mensagem «ED 1.4» no ecrã e depois o dito ficheiro. Carregar no cursor *cima* até aparecer uma mensagem «top of file». Aí, premir *return* e aparece uma linha em branco. Nessa linha escrever o comando «C/ECHO[]»; escrever a mensagem dentro das aspas "".

A mensagem não pode ter mais de uma linha de comprimento. Se quiser uma mensagem muito comprida, a cada linha da mensagem fazer corresponder um comando «C/ECHO[]MENSAGEM».

Milenium 2.2

Este é um dos jogos que já acabei. É de estratégia; por isso não usa «cheat modes». O jogo só tem um problema: é vendido numa só disquete, quando deveria ter duas. A segunda deveria ter a sequência final, uma vez que no fim o computador pede-me uma disquete que eu não tenho.

Nós estamos no ano 2200 no controlo de uma base lunar. O objectivo é povoar outra vez a Terra, uma vez que esta se tornou instável, devido a actividades vulcânicas. À medida que for dando a solução, vou descrever tudo detalhadamente.

Nós controlamos uma base lunar com 6 módulos:

1.º — Energia — módulo onde podemos activar ou desactivar os geradores.

2.º — *Live support* — as acomodações do pessoal. De início tem capacidade para 100 pessoas.

3.º — Produção — é a linha de montagem. Uma das zonas com mais movimento.

4.º — Defesa — para nos defendermos dos ataques da colónia inimiga de Marte.

5.º — Depósitos — serve para ver as quantidades de mineral que temos.

6.º — Pesquisa — faz todos os projectos das máquinas, geradores, naves.

Existem também as baías de lançamento e o sítio onde se controla todos os transportes depois de produzidos.

Agora vou explicar a função dos ícones no topo do ecrã da esquerda para a direita.

1.º — Este ícone serve para regressar à Lua.

SIDE LASER SQUAD		SELECT ARMOUR				
		TYPE	1	2	3	4
CORPORAL	4					
JONLAN	3					
PRIVATE	3					
ANDERSON	3					
PRIVATE	3					
STONE	3					
PRIVATE	1					
HARRIS	1					
PRIVATE	1					
TURNER	1					
FRONT	20	30	38	50		
LEFT	16	22	32	40		
RIGHT	16	22	32	40		
REAR	12	16	28	36		
HEIGHT	2	4	6	8		
CARRY	90	80	75	70		
COST	8	12	16	20		

«Laser Squad» para Amiga: Existe lá fora e procura-se em Portugal

Carregar no botão direito do rato tem o mesmo efeito.

2.º — Este serve para irmos para outras colónias. O ícone só é usado muito mais para a frente no jogo.

3.º — Este ícone serve para vermos a situação da frota espacial, indica o nome da nave, o tipo e o sítio onde se encontra.

4.º — Este ícone serve para ver a situação dos planetas já explorados por sondas.

5.º — Com este ícone temos acesso aos últimos avisos recebidos.

6.º — Este serve para gravar, carregar e formatar disquetes. Para gravar um jogo, este precisa de ser gravado numa disquete formatada pelo *Milenium*.

Dicas gerais: 1.ª — Quando uma colónia tiver «martial flu», carreguem um *waverrider* com uma vacina e levem-no até à colónia. Quando lá chegar, se a população estiver a zero, descarregar a vacina e depois desmantelar o *waverrider*. Desta forma não perdem a colónia.

2.ª — Se houver um ataque e não estiverem para aturar todos os caças, liguem o gerador MKI da colónia em questão e esperem. Será esse o gerador que o ataque destrói. Depois é voltar a ligar o MKX.

3.ª — Se tiverem muitas bases num sistema, eu aconselho a fazerem de uma das bases um armazém, ou seja, todo o equipamento que se costuma ir buscar à Lua, passar a ir buscá-lo a esse armazém. Isto dá as vantagens de levar muito menos tempo a abastecer uma colónia do referido sistema com equipamento (*orbital lasers*, por exemplo) e de não provocar engarrafamentos no tráfico da Lua. Para fazerem o armazém, ponham 3 ou 4 *carracks* nas docas da Lua, produzam tudo o que acharem preciso (geradores, *orbital lasers*) e mandem todo o material para esse armazém.

Dicas para Amstrad

Dicas para o Amstrad chegaram ao Poço, enviadas pelo leitor Rui Manuel Dias Tavares, de Catujal, Sacavém.

ARKANOID DOH — Para se chegar mais facilmente ao final, seguir esta ordem:

E — esquerda. D — direita.
E,E,D,D,E,E,E,D,D,E,D,D,E,E, FINAL.

MUTANT ZONE — Carregar em qualquer momento do jogo simultaneamente CHARLY.

RETURN OF THE JEDI — Vidas infinitas:
POKE 32908,205

POKE 32908,0
POKE 32909,112

ALIEN SYNDROME — Carregar Z,K,D, no começo de cada fase.

ROCK'N ROLLER — Carregar em qualquer momento H,E,L,P simultaneamente.

LA GUERRA DE LAS VAGILLAS — A chave de acesso para a 2.ª fase é = SPIELBERG.

IKARI WARRIORS — POKE 86EAB,60 (60 vidas).

KUNG FU MASTER — Vidas infinitas. POKE 879DF,8CE.

KNIGHT LORE — Vidas infinitas. POKE 8313F,201.

Football Manager 2 procura-se

Olá, estou em apuros e resolvi escrever para «A Capital», pois, como sou vosso leitor, problemas como o meu já foram abordados.

Assim sendo, o meu problema é o de há já algum tempo procurar um jogo de computador para PC (no meu caso é um Euro-PC); esse jogo é o *Football Manager 2* da Addictive.

Já o procurei pelas casas de *software* que conheço e infelizmente só vi pirataria e não o consegui encontrar.

Quem sabe, alguém com mais sorte do que eu já o encontrou perdido em alguma casa de *software*.

Gostaria de vos dar os parabéns pelo novo espaço dos «16 bits», só é pena que de momento ele seja ocupado só com o Amiga, e aproveito para insistir, como já um leitor o fez, para o tentarem alargar aos PC, pois o mercado de jogos para este tipo de computador está em franca expansão.

Quem puder satisfazer o pedido do Rui Gaspar deverá escrever para a Avenida Dr. Roberto F. Fonseca, 2120 Salvaterra de Magos.

Em relação ao alargamento do espaço dos «16 bits» ao PC, o problema não é fácil de resolver. É que actualmente as conversões dos grandes jogos estão a sair no mercado, primeiro na versão Amiga, seguida da *ST* e só algum tempo depois é que surge a versão PC.

Ora, o que se pretende com esta secção é fornecer, tanto quanto nos é possível, informação sobre as últimas novidades de *software*. Se iniciarmos a crítica aos jogos para PC, na altura em que o fizermos, as versões para o Amiga e Atari *ST* já estarão provavelmente guardadas no fundo da gaveta.

AMIGA E AMIGOS

JORNAL «A CAPITAL»
TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX

XXVI — GUIA TV/«A CAPITAL»

Game[®]
informática

COMPRE O SEU
P. C. SAMSUNG
E PAGUE EM 6 MESES
(SEM JUROS)

Loja 1 — Rua Elias Garcia, 362-D
C. C. Babilónia, loja 70
Tel. 492 14 31 — AMADORA

Loja 2 — Departamento Profissional
Rua D. Pedro IV, lote 13, loja C
(Junto aos Bombeiros)
QUELUZ

CAMPANHA DA PRIMAVERA

SAMSUNG
Electronics



SAMSUNG
Electronics

SOFTCLUB

Amiga 500
Amiga 2000
commodore Commodore C-64 commodore
Atari ST
Schneider Euro PC

ÚLTIMAS NOVIDADES
AOS MELHORES PREÇOS
AMIGA - ATARI ST - COMMODORE 64-PC

MONITORES: COMMODORE, PHILIPS, NEC
IMPRESSORAS: EPSON, NEC, SCHNEIDER

Todo o tipo de acessórios e programas profissionais para Amiga

(ENVIAMOS SOFTWARE À COBRANÇA)

METRO PICOAS

CENTRO COMERCIAL CITY — Loja 18 — 2.º Piso
RUA TOMÁS RIBEIRO, 34-A-B — 1000 LISBOA
☎ 352 84 52

ESCOLHA O SEU RESTAURANTE
EM **A CAPITAL**
TODOS OS SÁBADOS

VIDEOJOGOS

Por JOAQUIM ANDRADE

CIENTISTAS EM APUROS PROPORCIONAM JOGO DIVERTIDO

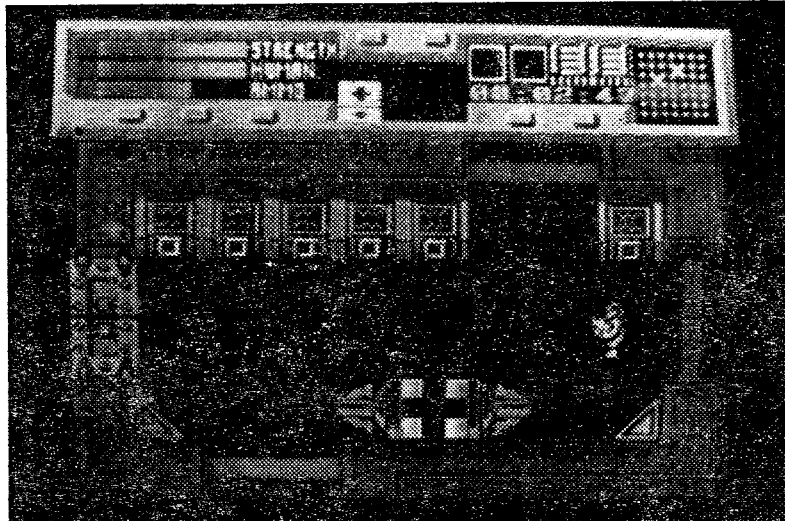
Título: RESCUE

Ele há jogos que, quando carregados, se revelam como mais do que aquilo que se esperava. Recentemente lançado no mercado nacional, com o selo da Mastertronic e um cheiro a mofo que quase permite lançá-lo para algum tempo atrás, *Rescue* é um desses jogos. «Abri-lo» é quase como reencontrar um livro velho, cuja leitura nos deu muito prazer.

A Mastertronic é assim: tanto nos dá coisas de fugir como distribui jóias que permitem passar horas divertidas.

Essa condição fica-lhe bem, como editora «budget» que é, com grande responsabilidade no lançamento de jogos de baixo preço, algo querido em Inglaterra mas pouco explicado por cá, onde tudo é barato nesta área. Barato e pirata, como por aqui se tem, vezes sem conta, lembrado.

Rescue é um jogo da linha «budget» da Mastertronic. Isso já explicaria se o jogo fosse algo fraco quando comparado com coisas custando mais dinheiro. Mas *Rescue* é tão bom ou mesmo melhor do que outros jogos do seu género, o que quer dizer que aqui al-



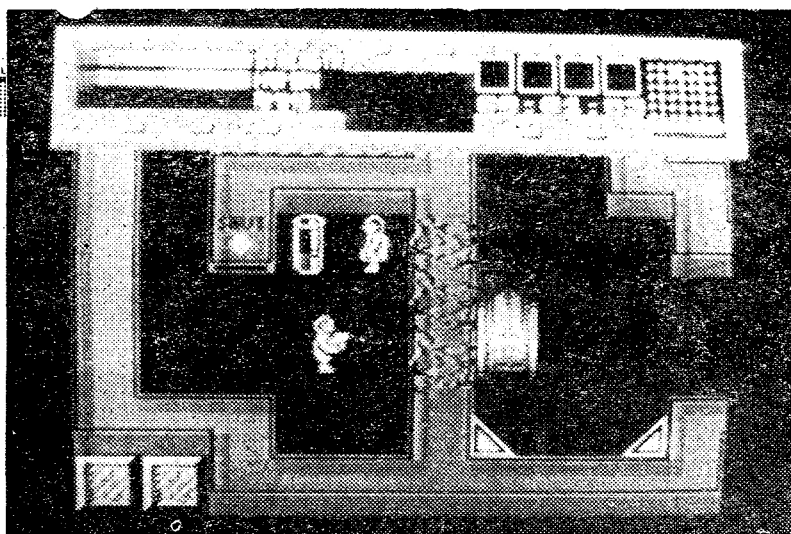
A Mastertronic no seu melhor com um jogo que mistura acção e estratégia em doses capazes de agradar aos dois lados. *Rescue* tem tudo para prender o jogador por algumas horas, tentando salvar os cientistas e os seus inventos antes que os piratas tomem conta da paisagem

guém se esmerou por um preço bem abaixo do habitual. O que é sempre de louvar.

Como responsável pela segurança de um grupo de cientistas trabalhando num projecto ultra-secreto, o jogador é posto à prova quando piratas espaciais invadem

a estação-laboratório suspensa acima da Terra. Há que salvar os investigadores e os seus inventos antes que os malandros deem a mão a conhecimentos tão importantes para o futuro da humanidade.

E neste momento decisivo da história da Terra que o jogador



As munições foram-se e um robô espera o herói do outro lado da parede. Mas por perto está um cientista (e respectivo invento) que é necessário salvar. Será que o jogador vai conseguir evacuar toda a base antes que o tempo se esgote?

descobre que toda a segurança é... ele próprio. Nada de carne para canhão que se envia contra o inimigo, há mesmo que ir lá e dar-lhe um par de estalos. Pessoalmente.

Pronto, explicado o problema posto por *Rescue*, cabe ao jogador avançar pelos corredores da estação em busca dos cientistas, gente nervosa e verdadeiramente em pânico ante a ameaça representada pelos piratas. É necessário acalmar os doutos, conduzi-los para fora da zona de perigo, levando, claro, os inventos dos ditos atrás. Nada fácil quando piratas se passeiam impunemente pelos corredores.

Tem traços de um jogo de acção, com tirinhos e tudo, mas é muito de uma peça estratégica que há que jogar com cautelas. Essa é a grande vantagem de *Rescue* sobre outros jogos do seu tipo. E uma vantagem capaz de fazer o jogador ficar por horas agarrado ao ecrã, para mais uma tentativa.

Um sistema de controlo fácil, informação precisa de tudo o que sucede, no painel que rodeia a janela de acção, cor agradável, gráficos por aí perto, fazem de *Rescue* um título aconselhável mesmo para estrategos com vontade de uma viagem diferente. E, ressaltadas as diferenças, há aqui algo daquilo que Rebelstar oferece. O que só pode ser bom.

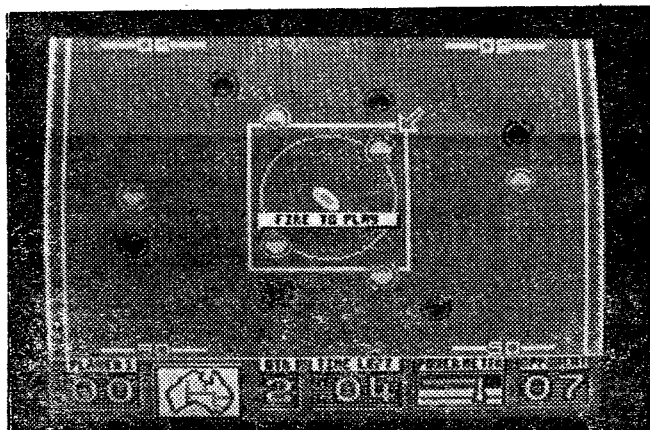
A qualidade da obra explica-se quando (guardou-se esta para o fim) se descobre que *Rescue* foi escrito por S. L. Cork, da Icon Design (façam favor de ir confirmar o «palmarés» deste nome). Uma qualidade que em 128K é levada até à secção musical e aos efeitos sonoros durante o jogo, verdadeiramente impressionantes.

Género: Acção/estratégia

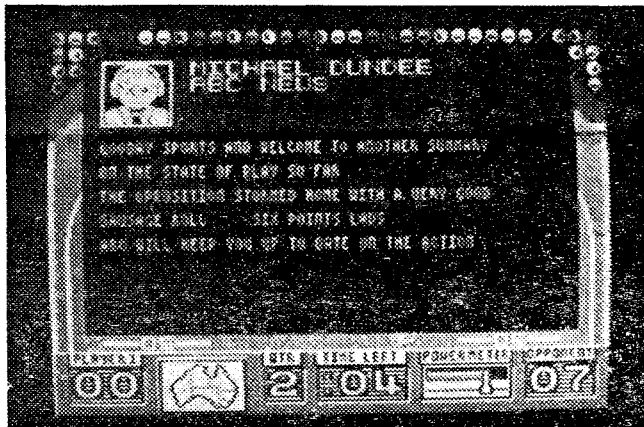
Gráficos (1-10): 8

Dificuldade (1-10): a suficiente

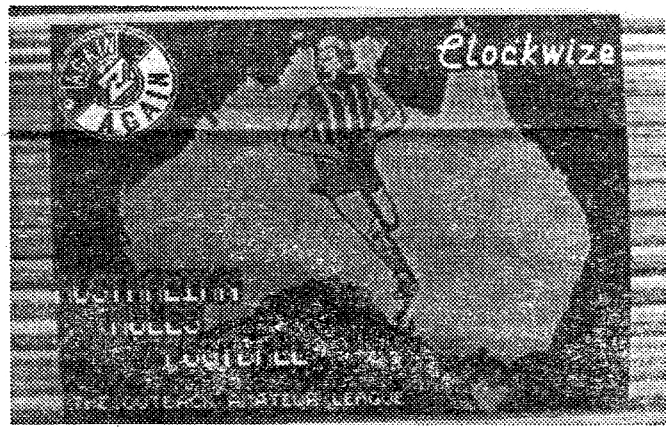
Conselho: Se gosta do género não hesite.



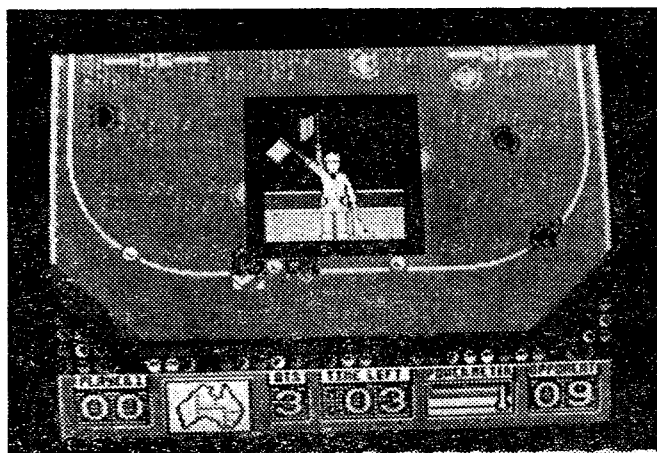
Onde estão os jogadores? Onde está o melão! Quem é quem (ou o quê) quando tudo começa a correr e não há tempo para fazer perguntas? Tão confuso como as regras, só mesmo o campo deste *Australian Rules Football*



Michael Dundee em directo para a ABC News. Um comentador desportivo em cima do acontecimento, com texto no ecrã a simular uma digitalização de voz que o pobre Spectrum não podia aguentar. Para mais com aquele acento australiano...



Na Austrália não há só cangurus. Também há futebol, com regras muito próprias. O que confirma que o desportista da imagem de abertura não é o Maradona. Por aquelas bandas o foot(pé)bol também se joga à mão. E esta, hein?



Veja-se a rapidez do homem das bandeirinhas. E não se pense que ele é primo daquela rapariga da «Índia» que tem muitos braços, isso é efeito da imagem obtida pelo repórter fotográfico enviado à memória do Spectrum para obter este impressionante documento. Especialmente por o jogador estar a perder por nove bolas a zero

SE por acaso tem familiares na Austrália, escreva-lhes e peça que o ilustrem sobre as regras do futebol australiano. Só assim se justificará, depois, a compra do recente jogo da Again Again (não, outra vez...) com edição da Clockwise (ou vice-versa, que a confusão começa já aqui).

Australian Rules Football é o que o nome indica. Sabendo-se que os australianos mais não são do que descendentes

dos colonos ingleses (e outros) que para lá foram e que, de facto, muitos criminosos britânicos foram também condenados a viver na Ilha, longe da outra Ilha onde haviam levado uma vida pouco recomendável, é fácil perceber duas coisas.

Primeiro, o futebol australiano não existe, logo, estamos ante uma grande petta. O que há é uma aglutinação de várias ideias mais ou menos «lavadas» por uma longa viagem marítima (e se era duro naqueles

tempos) que foram aplicadas a um desporto algo semelhante ao rãguebi. Segundo, esse rãguebi adulterado, que é um dos desportos mais violentos que se conhece, deve, em parte, dever essa característica ao facto de os criminosos presos na Ilha passarem algum tempo jogando à bola. E, na falta de bola, com um melão, coisa que se tornou vulgar e foi mesmo adoptada. Não com um melão, que não resistiria sequer ao pontapé de saída, mas com uma bola em forma de melão. Ou um melão com aspirações a bola... Isto está cada vez mais confuso.

Se o leitor já chegou até aqui, já percebeu que o texto acima mais não é do que uma hipótese de trabalho, que pode mesmo transformar-se em tese de doutoramento de alguém com vontade para fazer uma investigação mais cuidada. Por aqui, por ora, fique-se pelo jogo, de facto uma conversão para o Spectrum de um título que parece ter divertido os possuidores de Amstrad. Ah, esses...

Australian Rules Football é confuso. Por isso se lhe pede, leitor, que escreva à família emigrada na terra dos animais com

um saco de comprar na frente. Os que saltam. Não os sacos mas os animais...

Uma vez possuidor das regras talvez admire o que os programadores fizeram. O que, apesar de tudo, se duvida. É que, exceptuando o comentador desportivo que cobre o jogo para uma cadeia de televisão (rádio?) e o homem da bandeirinha, tudo o resto fica um pouco abaixo da medida certa.

Confusão no campo, jogadores que parecem melões e melão que não se sabe se é jogador (leva algum tempo a perceber tudo) não dão boa nota. Talvez, no entanto, tudo seja impressão de quem vê *Australian Rules Football* pela primeira vez. Pelo que os apreciadores de simuladores deste género devem informar-se, de preferência vendo o jogo, antes de seguirem o seu caminho.

Género: Simulador

Gráficos (1-10): 6,5 (há coisas boas e terríveis)

Dificuldade (1-10)

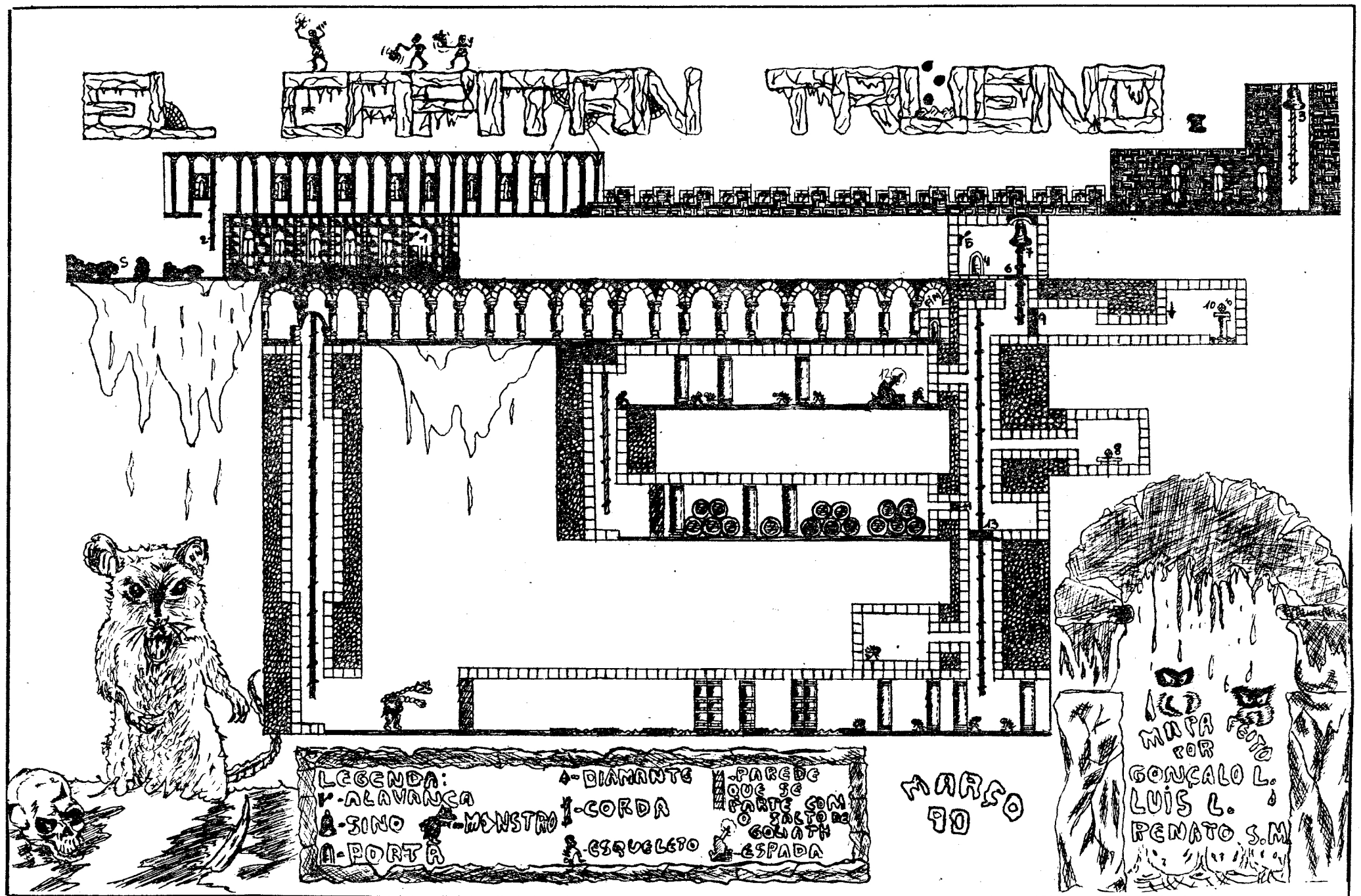
Conselho: Vá ver, escreva à família e decida-se.

FUTEBOL AUSTRALIANO NÃO CONSEGUE ADEPTOS

Título: AUSTRALIAN RULES FOOTBALL

VIDEOJOGOS

Por JOAQUIM ANDRADE



Pokes & Dicas

SURPRESA esta semana. Mesmo antes de por aqui se falar no jogo (foi a Páscoa, foi a Páscoa...) eis que as dicas surgem. Dicas para *Capitan Trueno* herói de banda desenhada por cá publicado em tempos no «Jornal do Cuto» e agora regressado pela mão da também espanhola (o Capitão é-o) Dinamic. Provavelmente uma das melhores aventuras de todo o rol daquela editora, facto que só confirma o que por aqui já se escrevera: que a Dinamic não ia deixar a Toposoft ficar sozinha no poleiro das grandes obras.

Voltaremos a este assunto logo que *Capitan Trueno* seja alvo de análise (atrasada) por aqui. Agora e por esta sexta-feira fiquem com os mapas e as dicas do herói espanhol e também com, tal como prometido, o derradeiro nível de *Tusker*. E mais coisas. Tudo enviado pelos leitores Renato Soeiro Marques, Luís Miguel Gonçalves Lopes e Gonçalo Nuno Gonçalves Lopes, o «terrível» trio com assento ali para as bandas da Abóboda, não celeste mas da Parede (Parede, Oeiras, não parede muro). E quem quiser saber a morada completa só tem que olhar números atrasados de «A Capital». Divirtam-se com mais uma boa canteira de óptimas dicas destes leitores.

TOP «A CAPITAL»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

1. — GHOSTBUSTERS II
2. — BATMAN
3. — SILK WARM
4. — MIG 29
5. — KAVALL
6. — THE UNTOUCHABLES
7. — STUNT CAR RACER
8. — PARIS-DAKAR
9. — SKATE CRAZY
10. — THE DUEL

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos Melo Informática, Triodus, Quantum (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

Tal como tínhamos prometido na nossa última carta enviámos a solução do derradeiro nível de *Tusker*. Para os leitores que não têm as soluções dos 1.º e 2.º níveis a indicação de que estas saíram em «A Capital» em 23 de Março último. Como extras seguem também os mapas e as respectivas dicas das 2 partes que compõem «El Capitan Trueno», um dos melhores jogos da Dinamic senão mesmo um dos melhores jogos espanhóis que por cá apareceram. Fica aqui também a promessa do mapa e solução do 4.º nível de *Myth para breve. Mas passemos então para Tusker.*

Nível — «The Temple»

No início deste nível devemos dirigir-nos para a direita, pois é o trajecto mais fácil. No 1.º quadro a seguir ao início não existe nenhum inimigo mas temos de ter cuidado com o pterodáctilo que aí aparece pelo lado direito. Neste quadro temos de apanhar umas pedras que se encontram ao pé do rochedo da parte de cima do «écran e que parecem fazer parte do cenário.

No quadro seguinte existem dois homens que temos de matar para podermos apanhar mais umas pedras que se encontram no canto inferior direito ao pé do rochedo. A seguir matamos mais um Neandertal e apanhamos novamente umas pedras que se encontram no local onde o rochedo faz um semicírculo, do lado direito do quadro. Logo que entrem no quadro seguinte vão tudo para cima porque aparece o réptil voador do lado direito. Neste quadro existe a entrada de uma gruta e mais umas pedras do lado esquerdo dessa entrada. Apanhem-nas e sigam em frente.

Neste momento deverão estar a ver um dinossauro dentro de um lago. Com a pistola disparem sobre ele (é indispensável terem pelo menos 1 bala) e no local onde estava a cabeça aparecerão outras pedras para nós apanharmos. Continuem para a direita, matem o nosso antepassado e apanhem as pedras que se encontram mais ou menos no canto inferior direito ao pé do rochedo. Sigam em frente e agora neste quadro temos de ter cuidado com o pterodáctilo e temos também de apanhar as últimas pedras que se encontram no canto superior direito parecendo fazerem parte da vegetação. Apesar de existirem outros quadros

mais à frente, não vale a pena irmos por lá porque não contém nenhum objecto. Portanto, voltem tudo atrás até chegarem à entrada da gruta.

Ao entrarem neste quadro vão logo para cima senão o pterodáctilo que aparece da direita tira-nos uma vida. Entrem na gruta e podem matar o inimigo ou apenas desviarem-se dele. Sigam para a direita e matem o homem. Entrem no túnel e chegam à entrada de um templo onde existe um homem que temos de matar. Na lista dos objectos escolham as pedras que apanharam na caverna do 1.º nível e baixem-se ao pé da estátua que está a barrar a entrada do templo. Ao fazerem isto a estátua recuará e poderão entrar. No quadro onde agora se encontram existe uma fonte, uma múmia e uma porta na parede superior. Nesta fonte poderão encher o cantil de água (carregando FIRE + esq. e não estando a usar nenhuma arma) e recuperar energia. Têm de ter cuidado com a múmia que nos tira uma vida se nos tocar. Agora entrem na porta e verão uma estatueta no chão guardada por 3 escorpiões.

Para conseguirem ir até à estatueta têm de ir pelas escadas e tentem não tocar nos escorpiões que tiram bastante energia. Depois de a apanharem saiam pela porta e sigam para a direita. Agora verão 3 portas e uma fonte. Não bebam daí água porque acontecerá o efeito contrário ao desejado visto que a água está envenenada. Entrem na porta de cima e andem para a direita. A 2.ª estatueta está a ser guardada por uma planta carnívora. Depois de a apanharem recuem imediatamente para não serem devorados pela planta. Voltem ao quadro da fonte e entrem na porta da direita sem pararem de andar, pois atrás vem uma múmia. Apanhem o tronco que está no chão e o martelo que se encontra no canto superior direito usando o golpe FIRE + direita (tem de ter a mão no local das armas). Saiam desse quadro e entrem na porta de baixo. Guardem que apareça uma múmia e entrem pela porta donde esta apareceu.

No quadro onde agora se encontram está um túmulo guardado por uma múmia. No local dos objectos seleccionem o martelo e nas armas ponham a mão. Quando a múmia for para a esquerda coloquem-se no meio do túmulo e utilizem o golpe FIRE + cima. O túmulo abre-se e aparecerá a 3.ª

estátua. Apanhem-na, voltem ao quadro anterior e sem se desviarem da direcção de onde vêm, vão até ao vértice da mesa e coloquem aí uma estatueta com o golpe FIRE + direita. De seguida coloquem também as outras estatuetas em cima da mesa nos seus respectivos lugares. Quando fizerem isto abri-se-á uma passagem secreta na parede do lado direito. Entrem nessa passagem e verão um fosso a cortar-lhes o caminho. Escolham o tronco, baixem-se ao pé do fosso e ficarão a formar uma ponte. Passem para o outro lado (já não podem voltar atrás) e vão até ao outro quadro. Verão uma grade de ferro na parede do lado direito e um recipiente que pende do tecto preso a umas correntes. Escolham as pedras que apanharam ao longo do caminho (têm de ser todas apanhadas) e usando o golpe fire + cima coloquem-nas no recipiente. Este descerá e a grade fará o movimento oposto. Entrem na porta e acabaram o jogo. Ponham o próximo bloco e verão a sequência final deste excelente e difícil jogo. Agora que *Tusker* já pode descansar da sua longa jornada passemos então para o outro jogo que referimos no início.

Capitan Trueno

Neste jogo temos a possibilidade de controlar alternadamente 3 personagens:

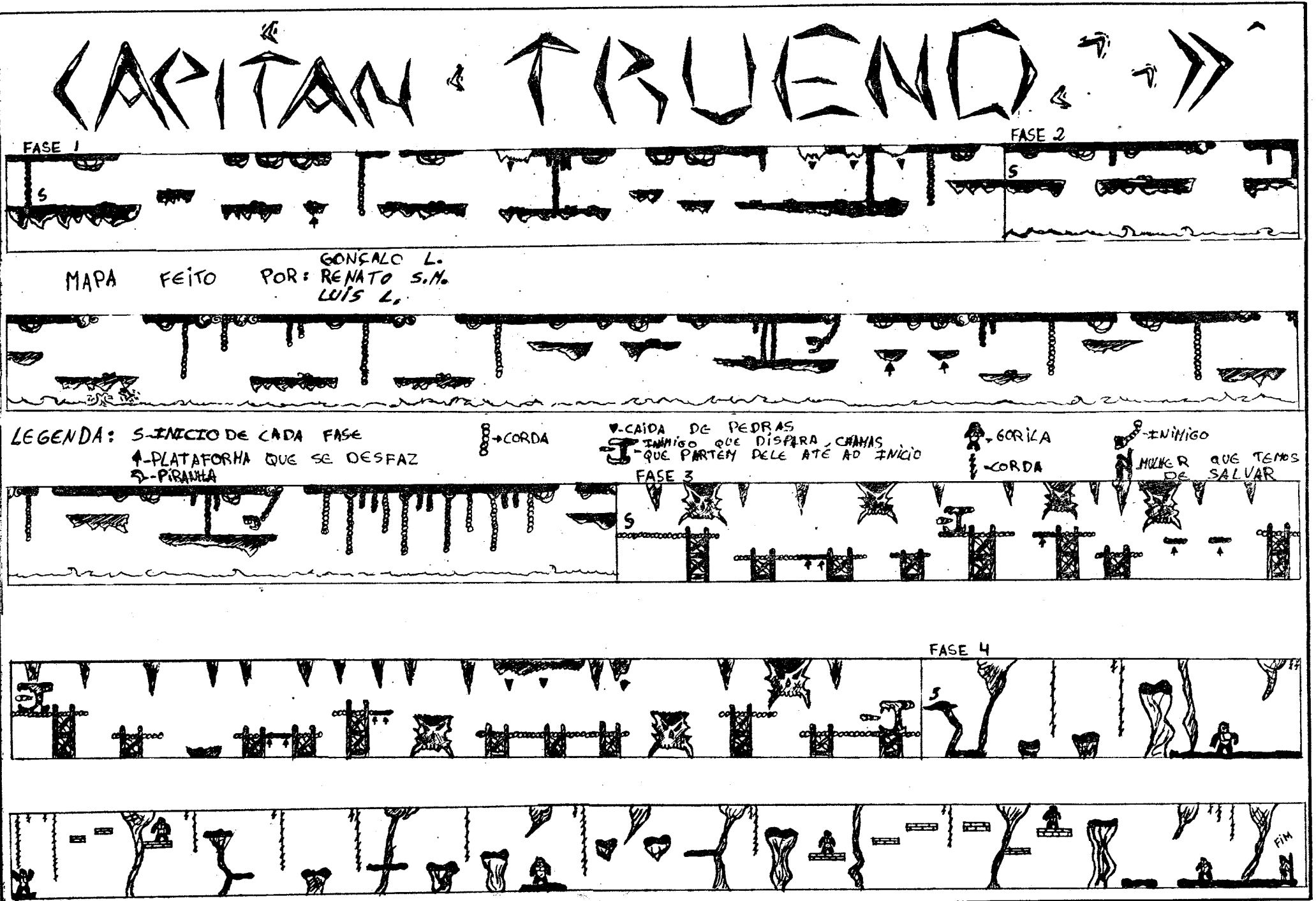
— Capitan — o único que possui uma arma;

— Crispin — grande poder de salto e é o único que pode usar as cordas;

— Goliath — o «goliath» da equipa, não anda mas os seus saltos arrasam qualquer estrutura.

No início temos 5 vidas. Sempre que matamos um inimigo, este deixa cair algumas moedas que devem ser apanhadas. Quando atingirmos um n.º de moedas suficiente carregamos em «Pausa» e aparecer-nos-á um «menu» onde poderemos comprar vidas, energia e armamentos lá mais para o meio do jogo. Os inimigos de um quadro só dão moedas até um certo limite e como chegar ao fim deste nível é um pouco difícil aconselhamos a apanharem todas as moedas de cada quadro até atingirem o n.º máximo de vidas que é 9.

A partir do início e utilizando o Capitan devemos ir até à alavanca (1) e accioná-la saltando para isso 2 vezes. Depois disto fei-



to terá aparecido uma corda (2) no 2.º quadro depois do início. Mudem para o Crispin e subam-na. Saltem para a direita, mudem para o Capitan e sigam em frente matando todos os inimigos para apanharem as moedas. Quando chegarem ao final deste corredor subam a corda com o Crispin e toquem o sino (3). Ter-se-á aberto a porta (4). Entrem, accionem a alavanca (5) e abre-se uma passagem no chão (6). Antes de descerem pela passagem toquem o sino (7). Com o Crispin desçam a corda, saltem para a outra da esquerda e vão apanhar o diamante. Têm de ter cuidado a descer as cordas porque aparecem umas ratazanas gigantes que, como devem estar a calcular, não devem fazer muito bem à saúde do nosso herói. Ao apanharem o diamante, a parede assinalada com o n.º 9 desaparecerá. Subam a corda com o Crispin e vão com ele até ao quadro da direita onde está o n.º 10 pois só ele pode atravessar o túnel devido à sua estatura. Mudem para o Capitan e saltem para cima da plataforma. Transformem-se no Crispin e vão dando uns toques para a direita até aparecer o diamante. Quando este aparecer saiam imediatamente da plataforma estando sempre a carregar para a esquerda senão ficam presos nessa sala.

Depois disto feito a passagem com o n.º 11 abre-se. Passem-na com o Crispin e sigam tudo para a esquerda. Depois de andarem um bocadinho verão que o corredor está fechado. Mudem para o Goliath, saltem e verão porque o apelidamos arrasador de estruturas. A parede desaba e já poderão passar. Apanhem a espada (12) e se, neste momento, tiverem bastantes moedas poderão aumentar o poder da espada (indo ao «menú») para mais facilmente matarem os inimigos. Ao apanharem a espada, a passagem com o n.º 13 abre-se. Desçam a corda (sempre com o Crispin) e depois de estarem cá em baixo andem para a esquerda até chegarem ao fim do corredor, matando alguns esqueletos pelo caminho. Usem novamente o Goliath para abrir a passagem e mudem depois para o Capitan.

Passem ao quadro seguinte e ficarão frente a frente com um monstro. Para o destruírem têm de lhe acertar na cabeça várias vezes. Quando ele avançar utilizem o Goliath e o monstro recuará. Depois de o matarem subam a corda. Para não perderem energia deixem as ratazanas subirem e depois subam imediatamente atrás delas. Depois de chegarem lá acima coloquem-se quase no topo da corda e saltem para a

direita. Sigam sempre nessa direcção e entrem na porta. Fim do 1.º nível.

O 2.º nível é dividido em 4 fases e é um típico jogo de plataformas. Para o poderem jogar têm de introduzir o código que lhes é dado no final do 1.º nível.

Como objectivo têm apenas de seguir em frente, apanhando os bónus que os inimigos largam para chegarem ao fim da fase 4 e salvarem a rapariga. Para passarem as plataformas que caem têm de usar o Crispin. Usando o Goliath destroem os inimigos todos que estão no «écran». Na fase 3, para poderem ver as plataformas que caem têm de estar em modo «color on».

Já agora umas dicas para mais alguns jogos:

- AMC — após perderem o 1.º jogo, ao escreverem o nome na tabela dos HI-SCORES teclarem CREEP e ficarão com imunidade.
- SPHERICAL — códigos — 9.º nível: RADAGAST (1 jogador), GHANIMA (2 jogadores) — 19.º nível: YARMAK (1 jogador)
- GHOSTBUSTERS II — no 2.º nível temos de destruir, com o «slim», os fantasmas que vão contra a torre. Os fantasmas ao serem destruídos deixam cair «slim». Para o podermos apanhar carregamos em SPACE e os bonecos que estão junto aos pés da estátua da Liberdade vão recolhê-lo.

No 3.º nível temos de descer os bonecos devagar senão morrem. Após cada um descer carregamos em SPACE. A 1.ª coisa a fazer é irmos buscar o bebé. A seguir matamos o servo de Vigo com um dos bonecos que tenha «slim». Quando fizermos isto aparecerá Vigo. Mudem para um dos homens que tenha raios e disparem contra ele. Vigo ficará paralisado sem perder energia. Escolham o outro boneco com os raios e disparem também. Vigo começará a perder energia até desaparecer. Quando isto acontecer um dos heróis ficará apoderado pelo poder de Vigo. Para o fazermos voltar ao normal temos de lhe disparar com «slim». Quando conseguirem fazer isso terminaram o jogo.

Por agora acabamos o nosso discurso mas voltaremos à carga com a solução final de Myth.

POKES & DICAS
 JORNAL «A CAPITAL»
 TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
 1124 LISBOA CODEX

Fanzines

ESTE espaço é justificado pelo lançamento de mais um número, o sétimo, de «Computo Manias». E é mesmo de «Computo Manias» que se trata e não de «Computer Magazine». Não importa que ilustração acompanhe estas linhas. E o aviso aqui está para quem ficou confuso com anteriores edições deste espaço (nós também ficámos, monstros e tudo...) agora perceba que as trocas e baldrocas (baldrocas?) de capas se devem não a miopia do escritor mas a alguns monstros divertidos que durante a noite trocam tudo o que encontram em cima das secretárias. Pois...

Estamos pois conversados, «Computo Manias» é mesmo a razão de tanta prosa. E não é caso para menos. Com 28 páginas (nós contámos, que a fotocopiadora não copiou tudo), cobre as novidades para o Amiga, Spectrum e C64 e ainda consegue apresentar soluções para níveis de jogos tão interessantes como Myth e Tusker.

Claro que há mais dicas espalhadas pela publicação, bem como uma nota curta sobre a introdução de pokes. Previsões, o blá blá editorial e alguns pokes para os viciados completam um embrulho cuja capa foi preparada por Sónia Maria e que vai obrigar qualquer um a gastar 150 escudos.

Espreitando lá dentro descobri-se, logo para espantar, dicas para o primeiro nível de Capitan Trueno, jogo que por aqui ainda não foi possível referir. Menos surpreendente é o «especial» Chuck Yeager's, que promete mais do que aquilo que dá.

Resumindo, a «Computo Manias» é como qualquer outra publicação: tem altos e baixos. Mas, considerando que aqui os altos são em maior quantidade do que os baixos, justifica-se o aumento de pre-

COMPUTO MANIAS



ço (culpa das fotocópias), algo que, por certo, muitos esquecerão ante a outra novidade: a passagem a mensal. Agora, cada 30 dias, há «Computo Manias». Que mania...

Em jeito de fecho, eis alguns pontos que podem ser melhorados. Logo na capa será de fazer desaparecer todo o texto dactilografado (nomes e tudo, ora pois), procurando outra solução (veja as revistas) para as indicações de número, mês e preço, bem como a periodicidade da revista. Experimentem diversas soluções, peçam à Sónia que faça os desenhos e depois vejam se não é verdade.

Lá por dentro há que tentar melhorar o grafismo, embora se saiba quão difícil é esse as-

pecto em «fanzines» como «Computo Manias», especialmente com a utilização de fotocopiadoras. Uma fotocopiadora melhor também ajudava, mas isso, se calhar, vai onerar os custos, não é?

O melhor será mesmo não pararem de tentar. Melhorar a vossa revista, claro. É bom quando se está sempre insatisfeito com o que se produz. Caro, há sempre alguma satisfação presente, mas é bom quando, no fim, com o produto na rua, se olha para ele e se diz: «Ainda podemos fazer melhor.» Continuem. E não esqueçam o português. É uma ferramenta importante para quem quer comunicar com os outros.